

EFEKTIVITAS MEDIA PETA BUTA BERBASIS *PUZZLE* MULTIMEDIA DITINJAU DARI PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD 2 PADOKAN KASIHAN BANTUL YOGYAKARTA

Wijang Candi Kirana
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email : ahmadwijangkirana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan prestasi belajar IPS siswa antara menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia dibandingkan dengan media peta konvensional. Selain itu juga untuk mengetahui lebih efektif mana antara menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia dengan media peta konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan desain eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD 2 Padokan Tahun Ajaran 2013/2014. Sampel penelitian adalah siswa kelas IVA dan IVB SD 2 Padokan Tahun Ajaran 2013/2014 yang berjumlah 53 siswa. Satu kelas dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas satunya sebagai kelompok kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes, angket respons siswa, dan dokumentasi sedangkan instrumen yang digunakan berupa tes yakni *pretest* dan *posttest*, kuesioner angket, dan lembar observasi. Analisis data menggunakan bantuan komputer dengan software SPSS ver.16.0, sedangkan untuk menguji statistik menggunakan metode statistik parametrik yaitu uji t (*t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta. Hal ini diketahui dari uji-t prestasi belajar siswa dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ atau $\text{sig } < 0,05$. (2) Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *puzzle* konvensional ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta. Hal ini diketahui dari hasil uji-t menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,0000. Dengan demikian, berarti nilai $\text{sig} = 0,0000 < 0,05$. (3) Penggunaan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif dibanding dengan penggunaan media peta buta *puzzle* konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Ini ditunjukkan dari rata-rata nilai gain kelas kontrol yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai gain 35,00, sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai gain 21,60.

Kata Kunci : Prestasi Belajar IPS, Media Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia, Media Peta Buta *Puzzle* Konvensional.

Abstract

The purposes of this study are to determine is there a difference of student social science study achievement between using blind map media based multimedia puzzle and with conventional blind map puzzle and also to determine which one is more effective between them in improving the social science study achievement.

This research is a quasi experimental design. The study population are all students of Padokan 2 Elementary School Academic Year 2013/2014. Samples are class IVA and IVB about 53 students. One class chosen as the experimental group and another class is chosen as a control group. The sampling technique uses simple random sampling. Data collection techniques use the test, student questionnaire responses and documentation while the instrument use the form of tests such as pretest and posttest items, questionnaire, and observation note. Analysis of the data use computer-assisted data analysis with SPSS software ver.16.0, while for the statistical test use parametric statistical methods namely t-test with a significance level of 0.05.

The research result concluded that (1) there is a difference of student social science study achievement by using blind map media based multimedia puzzle in the terms of pretest and posttest scores. It is known from the t-test student achievement with $\text{sig } 0.000 < 0.05$ or $\text{sig } < 0.05$. (2) there is a difference of student social science study achievement by using conventional blind map puzzle in terms of pretest and posttest scores. It is known from the results of t-test showed that *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0.0000. Thus, the mean score of $\text{sig} = 0.0000 < 0.05$. (3) By using blind map media based multimedia puzzle has not been effectively than by using conventional blind map puzzle in improving the social science study achievement. It is shown from the average score of gain control group is higher than the experiment group. Control group has an average score of gain 35.00, while the experiment group has an average score of gain 21.60.

Keywords : Social Science Study Achievement, Blind Map Media Based Multimedia Puzzle, Conventional Blind Map Puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hal yang sejak dulu telah ada dan sudah tua bahkan setua peradaban itu sendiri. Untuk mengupayakan kebutuhan akan pendidikan, banyak hal yang bisa dilakukan manusia, salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar di sekolah dalam hal ini khususnya Sekolah Dasar. Kegiatan belajar mengajar yang baik yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah kegiatan belajar mengajar yang tidak condong pada satu pihak atau berat sebelah. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu dibutuhkan usaha untuk menghadapi tantangan itu salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya dalam materi kenampakan alam Indonesia, selama ini guru hanya menggunakan media atlas dan buku paket siswa. Peta yang ada pun bersifat konvensional, sekedar gambar saja sehingga di sini seolah hanya kognitif saja yang menjadi sasaran. Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta diperoleh hasil bahwa dari 53 siswa, terdapat 29 siswa atau 54 % dari keseluruhan siswa yang belum mencapai KKM. Selain itu dalam proses belajar mengajar IPS sebagian besar menggunakan ceramah sehingga hal ini berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa. Dari permasalahan berkenaan dengan prestasi tersebut, maka peneliti ingin mencoba untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Peneliti akan berusaha melakukan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Untuk mewujudkan harapan tersebut peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* peta buta baik yang berbasis multimedia maupun yang konvensional. Peneliti akan menguji apakah media peta buta berbasis *puzzle* multimedia dan peta buta berbasis *puzzle* konvensional ini efektif atau tidak bila dibandingkan dengan tanpa menggunakannya. Peneliti juga akan membandingkan dua media pembelajaran ini mana yang lebih efektif bagi peningkatan prestasi belajar IPS siswa, apakah media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ataukah media peta buta *puzzle* konvensional.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* mereka?
2. Adakah perbedaan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* konvensional ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* mereka?
3. Bagaimana efektivitas media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPS baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Memberikan sumbangan ide, informasi dan masukan bagi guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia sehingga dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran yang inovatif, ditinjau dari prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan keasyikan mereka belajar IPS siswa Kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru Sekolah Dasar (SD) belajar untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kondisi yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORI

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Purwadarminta, 2005:311) dikatakan bahwa efektif mengandung arti ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya); manjur; mujarab; mempan. Etzioni (Daryanto, 2010:57) mengatakan bahwa secara definitif efektifitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarnya. Pada akhirnya, Daryanto (2010:57) menyimpulkan sendiri bahwa efektivitas adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:9) bahwa media merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Hamzah dan Lina (2010:122) media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari

sumber ke peserta didik. Menurut Nana dan Ahmad (2009:2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Menurut Zainal dan Adhi, (2012:126) media dan alat yang dalam hal ini adalah media pembelajaran, berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran agar sampai kepada tujuan. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu siswa supaya terjadi proses belajar

3. Peta Buta

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, W.J.S. Poerwadarminta, (2005:885), menyebutkan bahwa peta merupakan gambaran, lukisan, atau gambar yang menyatakan bagaimana letak tanah, laut, kali, gunung, dan sebagainya. Peta buta merupakan sebuah peta yang tidak terdapat keterangan apapun mengenai tempat/daerah tersebut. Peta buta bermanfaat untuk melatih siswa dalam mengingat tempat-tempat di suatu daerah.

4. Puzzle

Menurut John M. Echol dan Hassan Shadily, (1995:459), *puzzle* memiliki arti teka-teki. Jase Unggah Muliawan, (2009:163) menyebutkan

6. Prestasi Belajar IPS

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, W.J.S. Poerwadarminta, (2005:910) disebutkan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dsb). Sebenarnya, asal kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Reber dalam Sugihartono, dkk, (2007:74), menyebutkan bahwa belajar memiliki 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Pendapat yang hampir senada disampaikan oleh Suyono dan Hariyanto, (2012: 9), bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Menurut Rudi Gunawan, (2013:17), hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Jadi, hal yang menjadi obyek pembelajaran IPS adalah tentang manusia dan alam sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen. Penelitian dilakukan dengan desain eksperimental semu (Quasi Experimental Design).

Penelitian dilaksanakan mulai 16 September 2013 sampai 16 Desember 2013. Lokasi penelitian yaitu di SD 2 Padokan yang beralamat di Padokan Kasihan Bantul. Alasan peneliti memilih SD tersebut karena SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta merupakan SD yang memiliki kelas paralel, demikian pula di kelas IV yang merupakan obyek penelitian. Selain itu, saat peneliti mengamati proses pembelajaran terdapat permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran IPS yang masih terbatas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD 2 Padokan Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel

beberapa manfaat *puzzle* antara lain: melatih nalar konstruktif benda dalam diri anak, melatih ingatan, merangsang imajinasi anak, mengajari anak rancang bangun sederhana, dan mengenalkan anak pada bentuk-bentuk atau pola-pola tertentu yang baru.

5. Multimedia

Rosch dalam Munir, (2013: 2) mendefinisikan multimedia sebagai suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersaji dengan lebih menarik. Sedangkan menurut Vaughan dalam Iwan Binanto, (2010:2) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Multimedia memiliki segudang manfaat dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan seperti bisnis, tempat-tempat umum, rumah, kantor, dan sekolah. Khusus dalam bidang pendidikan, Iwan Binanto, (2010:4) menyatakan bahwa multimedia sebenarnya sangat dibutuhkan di sekolah karena multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Multimedia dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar. dalam penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 53 siswa terdiri dari 2 kelas paralel, kelas IVA yang berjumlah 28 siswa dan kelas IVB yang berjumlah 25 siswa. Salah satu kelas diposisikan sebagai kelas eksperimen dan kelas lain sebagai kelas kontrol.

Terdapat dua variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah efektivitas media peta buta berbasis *puzzle* multimedia.

2. Variabel terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah prestasi belajar IPS siswa. Prestasi belajar IPS yang dilihat dari nilai yang didapat dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* IPS pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan meliputi tes, angket respons, dan lembar observasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan bantuan komputer dengan program SPSS ver.16.0. Data yang dihasilkan adalah data kuantitatif berupa hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana itu semua akan digunakan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu harus dilakukan uji persyaratan hipotesis. Uji persyaratan hipotesis terdiri atas uji homogenitas dan uji normalitas.

1. Statistik deskripsi

Statistik deskripsi adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. (Sugiyono 2013:208)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tujuan dari digunakannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data prestasi belajar IPS siswa. Untuk menguji normalitas pada penelitian ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan program *SPSS ver. 16.0 for windows*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Data dari populasi berdistribusi normal

H_a = Data dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Dengan kaidah pengujian sebagai berikut : jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau $p >$ dari tingkat α yang ditetapkan yaitu 5% ($\alpha=0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p > 0,05$ maka H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap data prestasi belajar IPS siswa. Uji yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's test for equality of variances* dengan bantuan program *SPSS ver. 16.0. for windows*. untuk menguji homogenitas maka diajukan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Data bervarians adalah sama (homogen)

H_a = Data bervarians tidak sama (heterogen)

Dengan menggunakan kaidah pengujian sebagai berikut: jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau $p >$ dari tingkat α yang ditetapkan yaitu 5% ($\alpha=0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p > 0,05$ maka H_0 diterima

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang telah kita tetapkan pada awal penelitian harus diuji apakah benar atau tidak. Kegunaan uji hipotesis dalam penelitian kali ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran IPS siswa kelas IV. Untuk mengetahuinya maka perlu diketahui perbedaan prestasi dan waktu menyelesaikan *puzzle* media yang telah digunakan. Untuk mencari perbedaan antara prestasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka digunakan *Independent Samples T-Test* (Independen-sampel T-Tes). Dalam menguji hipotesis terdapat dua jenis alat statistik yaitu statistik parametris dan statistik non-parametris. Selanjutnya nilai *t-test* diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan analisis *independent t-test* dengan program *SPSS ver.16.0*. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan antara pembelajaran IPS yang menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia dengan yang menggunakan peta buta berbasis *puzzle* konvensional ditinjau dari prestasi belajar siswa

H_a : ada perbedaan antara pembelajaran IPS yang menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia dengan yang menggunakan peta buta berbasis *puzzle* konvensional ditinjau dari prestasi belajar siswa

Kriteria pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$). Adapun kaidah yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, sebaliknya bila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Statistics	
Mean	41.6000
Median	40.0000
Std. Deviation	22.11334
Variance	489.000
Range	70.00
Minimum	20.00
Maximum	90.00
Sum	1040.00

Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics	
Mean	63.2000
Median	70.0000
Std. Deviation	16.5126
Variance	272.667
Range	50.00
Minimum	40.00
Maximum	90.00
Sum	1580.00
Count	25

Tabel 6. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Statistics	
Mean	34.2857
Median	35.0000
Std. Deviation	16.1998
Variance	262.434
Range	60.00
Minimum	10.00
Maximum	70.00
Sum	960.00
Count	28

Tabel 8. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Statistics	
Mean	69.2857
Median	80.0000
Std. Deviation	26.0951
Variance	680.952
Range	90.00
Minimum	10.00
Maximum	100.00
Sum	1940.00
Count	28

Tabel 10. Rangkuman Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	Nilai	Kolmogorov-Smirnov(a)			Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
		Statistic	Df	Sig.		
	Pretest	0,844	24	0,474	Sig > 0,05	Normal
	Posttest	0,899	24	0,394		Normal

Tabel 11. Rangkuman Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
Pretest - Posttest Kelas Eksperimen	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	0,924	1	48	0,341	

Tabel 12. Rangkuman Uji Hipotesis I

Variabel	N	Statistik Uji t-tes	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest-Posttest Eksperimen	25	-4,582	0,000	Sig. < 0,05

Tabel 13. Rangkuman Uji Normalitas Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Nilai	Kolmogorov-Smirnov(a)			Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
		Statistic	Df	Sig.		
	Pretest	1,349	27	0,052	Sig > 0,05	Normal
	Posttest	1,032	27	0,237		Normal

Tabel 14. Rangkuman Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai Pretest	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	8,263	1	54	0,006

Tabel 15. Rangkuman Uji Hipotesis II

	Nilai Posstest Kelas Kontrol – Nilai Pretest Kelas Kontrol	α	Keterangan
t	-6.173	0,05	Sig. < 0,05 berarti ada perbedaan signifikan
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000		

Tabel 16. Rangkuman Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai Gain	Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
		Statistic	Df	Sig.		
	Kelas Eksperimen	0,965	24	0,310	Sig > 0,05	Normal
	Kelas Kontrol	0,824	27	0,505		Normal

Tabel 17. Rangkuman Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance				
Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,916	1	51	0,343

Tabel 18. Rangkuman Uji Hipotesis III

	Nilai Posstest Kelas Kontrol – Nilai Pretest Kelas Kontrol	α	Keterangan
t	1,793	0,05	Sig. < 0,05 berarti ada perbedaan signifikan
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,079		

Tabel 19. Rangkuman Rata-Rata Nilai Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai
Kontrol	35,00
Eksperimen	21,60

Tabel 20. Hasil Persentase Angket Respons Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Peta Buta Berbasis Puzzle Multimedia

No	STS	TS	S	SS	Tidak Menjawab
1	0,00%	0,00%	36,00%	64,00%	0,00%
2	28,00%	56,00%	16,00%	0,00%	0,00%
3	0,00%	0,00%	76,00%	24,00%	0,00%
4	40,00%	60,00%	0,00%	0,00%	0,00%
5	28,00%	52,00%	4,00%	12,00%	4,00%
6	0,00%	0,00%	60,00%	40,00%	0,00%
7	24,00%	64,00%	12,00%	0,00%	0,00%
8	28,00%	56,00%	16,00%	0,00%	0,00%
9	0,00%	0,00%	40,00%	60,00%	0,00%
10	28,00%	56,00%	4,00%	8,00%	4,00%
11	48,00%	48,00%	4,00%	0,00%	0,00%
12	4,00%	0,00%	40,00%	56,00%	0,00%
13	36,00%	56,00%	8,00%	0,00%	0,00%
14	32,00%	68,00%	0,00%	0,00%	0,00%
15	8,00%	4,00%	48,00%	40,00%	0,00%
16	0,00%	0,00%	72,00%	28,00%	0,00%
17	0,00%	0,00%	52,00%	44,00%	4,00%
18	0,00%	12,00%	44,00%	44,00%	0,00%
19	4,00%	0,00%	44,00%	52,00%	0,00%
20	72,00%	24,00%	4,00%	0,00%	0,00%

Prestasi belajar IPS pada kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata *pretest* siswa. Nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata 41,60 pada saat *pretest* menjadi 63,20 pada saat *posttest*.

Prestasi belajar IPS pada kelas kontrol meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media peta buta *puzzle* konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest* siswa yang mengalami peningkatan dibandingkan nilai rata-rata hasil *pretest* siswa. Nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat dari 34,28% pada *pretest* menjadi 69,28% pada *posttest*.

Sebelum peneliti memberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas untuk mengetahui apakah data kedua kelas normal dan homogen.

Pertama adalah hasil uji normalitas dan homogenitas kelas eksperimen. Berdasarkan uji normalitas terhadap *pretest* IPS siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,474$ sedangkan *posttest* menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,394$ yang berarti nilai sig pada kedua kelas lebih dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Kemudian, berkenaan dengan uji homogenitas kelas eksperimen. Berdasarkan uji homogenitas terhadap

pretest IPS siswa, tingkat signifikansi pada kedua kelas adalah 0,341 yang berarti nilai sig pada kelas eksperimen lebih dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians dari kelompok berasal dari populasi yang homogen (sama) artinya tidak ada perbedaan varians dari kelompok.

Kedua adalah uji normalitas dan homogenitas kelas kontrol. Berdasarkan uji normalitas terhadap *pretest* IPS siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,052$ sedangkan *posttest* menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,237$ yang berarti nilai sig pada kelas kontrol lebih dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian, berkenaan dengan uji homogenitas kelas kontrol. Berdasarkan uji homogenitas terhadap *pretest* dan *posttest* IPS siswa, tingkat signifikansi pada kelas kontrol adalah 0,006 yang berarti nilai sig kurang dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 5% semua kelas yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelas tidak homogen atau kelas tidak bervariasi sama.

Ketiga adalah uji normalitas dan homogenitas data gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada uji normalitas dapat dilihat bahwa harga *Sig. (2-tailed) pretest* prestasi belajar pada kelas eksperimen adalah 0,310 sehingga berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% (0,05) sehingga H_0 diterima. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilainya juga berdistribusi normal. Ini karena nilai signifikansi 0,505 lebih besar dari nilai α yang ditetapkan yaitu 5% sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian membentuk distribusi normal terhadap populasinya.

Kemudian berkenaan dengan uji homogenitas terlihat tingkat signifikansi mean (rata-rata) berada di atas 0,05 yakni 0,343. Dengan demikian, maka bisa dikatakan H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikansi 5% semua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai variansi kelompok yang homogen atau kedua kelompok bervariasi sama.

Analisis data untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* prestasi belajar IPS pada kelompok eksperimen dapat dianalisis dengan uji *paired t-test*, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia, dengan $\text{sig} = 0,0000$. Sedangkan untuk nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dapat disimpulkan juga ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dengan pembelajaran menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* konvensional dengan $\text{sig} = 0,000$.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji persamaan dua rata-rata gain. Uji persamaan dua rata-rata gain atau uji hipotesis yang digunakan disini adalah uji t. Berdasarkan uji persamaan dua rata-rata gain nilai IPS siswa

diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,079 sehingga lebih besar dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 berarti H_0 diterima. Ini berarti tidak ada perbedaan signifikan prestasi IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian berkenaan dengan efektifitas media peta buta berbasis *puzzle* multimedia. Dari hasil yang telah dihitung dapat dilihat bahwa nilai gain kelas kontrol adalah 35,00 sedangkan nilai gain kelas eksperimen adalah 21,60. Jadi, nilai gain kelas kontrol justru malah lebih tinggi daripada nilai gain kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia tidak lebih efektif daripada menggunakan media peta buta *puzzle* konvensional. Jadi hipotesis yang diajukan oleh peneliti ditolak.

Hasil penelitian ini mengapa gagal? Sedangkan bila dilihat dari penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Sumarno dalam Adi Cendekia dengan judul Penggunaan Peta Buta untuk Meningkatkan Keterampilan Menunjukkan Letak Negara-Negara Asia Tenggara Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri Sambong menyimpulkan bahwa peta buta dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa menunjukkan letak negara-negara ASEAN. Kesimpulan ini berdasarkan melihat perolehan nilai sebelum tindakan kelas dilaksanakan, rata-rata nilai hasil belajar siswa yang semula 32% menjadi 86,6%.

Selain itu Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh A. Isa Wahyudin Sutikno jurnal pendidikan fisika dengan judul Keefektifkan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat dan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus II cukup signifikan karena secara individu siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 13 siswa menjadi 38 siswa. Pemahaman siswa meningkat dari 60% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus I menjadi 5% siswa yang dinyatakan tidak paham untuk siklus II. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72,90% menjadi 76,81% setelah tindakan. Dengan demikian terdapat peningkatan minat dan pemahaman siswa.

Penelitian selanjutnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Yumartin MZ melalui jurnal teknik, seorang Staf Pengajar Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga, Akademi Maritim Ganesha. Judul penelitian adalah Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk multimedia pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, (2) Produk multimedia pembelajaran ini mampu melibatkan secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran siswa yaitu melalui teks, gambar, video, dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sebuah penelitian terkadang memang terjadi hal yang demikian. Hipotesis yang ditolak merupakan hal yang terkadang terjadi dalam suatu penelitian. Maka di sini dapat dijelaskan, terdapat beberapa sebab mengapa

hipotesis dalam penelitian ini ditolak. Sebab-sebab tersebut dapat ditemukan pada hasil angket respons siswa.

Pada poin ke-dua angket respons siswa terdapat 4 siswa yang masih merasa bahwa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia menjemukan. Kemudian pada poin ke-lima angket respons siswa, terdapat 4 siswa yang merasa kesulitan menyelesaikan persoalan pelajaran IPS dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia.

Pada poin ke-tujuh juga diketahui bahwa ada 3 siswa yang merasa tertekan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia. Pada poin ke-delapan, disebutkan bahwa masih terdapat 4 siswa yang masih kurang mengerti materi saat belajar IPS menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia. Pada poin ke-sepuluh, diketahui bahwa sebanyak 3 siswa ada yang merasa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia kurang bermanfaat.

Pada poin ke-sebelas, diketahui bahwa masih ada 1 siswa yang merasakan bahwa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia membuatnya mengantuk. Pada poin ke-dua belas juga disebutkan bahwa ada 1 siswa yang tidak termotivasi menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia.

Pada poin ke-tiga belas, diketahui lagi bahwa masih terdapat 2 siswa yang merasa tidak dapat mengemukakan pendapatnya saat menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia. Pada poin ke-lima belas, disebutkan bahwa terdapat 3 siswa yang merasa belajar IPS dengan menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia tidak dapat mengeksplorasi diri mereka.

Pada poin ke-delapan belas, sebanyak 3 siswa merasa belajar IPS dengan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia membuat materi sulit untuk diingat. Pada poin ke-sembilan belas, diketahui bahwa ada 1 siswa yang merasa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia membuat pelajaran IPS tidak menarik untuk dipelajari. Dan terakhir ada poin ke-dua puluh, diketahui bahwa masih ada 1 siswa yang merasa rugi belajar IPS menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia.

Selain beberapa point dari angket tersebut, terdapat lagi alasan yang menyebabkan mengapa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif dibanding media peta buta *puzzle* konvensional. Alasan tersebut berdasarkan pada catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Dalam catatan lapangan tersebut disebutkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, kondisi siswa kurang kondusif. Seharusnya, setiap anak memegang laptop satu, namun karena kurangnya fasilitas dari peneliti, maka peneliti terpaksa menggunakan laptop seadanya dan meminjam dari beberapa teman yang mau dan peduli. Sebenarnya sekolah telah menyediakan fasilitas berupa laboratorium komputer, namun karena terdapat beberapa pertimbangan dan demi kepentingan keamanan sistem maka laboratorium komputer tidak bisa digunakan.

Jumlah total laptop yang digunakan adalah 4 laptop, yang mana dari jumlah tersebut akan sulit mencakup keseluruhan siswa. Siswa harus menunggu giliran saat ia akan menyusun *puzzle* peta buta multimedia. Pada

saat menunggu ada sebagian siswa yang lari ke sana kemari, mengganggu temannya yang sedang menyusun *puzzle*, berebut ingin cepat mendapat giliran menyusun *puzzle* peta buta multimedia. Dengan demikian, hal ini akan membuat siswa yang sedang menyusun *puzzle* tersebut terganggu.

Selain kondisi kelas yang kurang kondusif, masih berdasarkan catatan lapangan dan pengamatan, diketahui bahwa sebagian siswa merasa masih sulit dalam mengoperasikan *mouse* saat menyusun *puzzle* peta buta multimedia. Berbeda dengan menggunakan *puzzle* peta buta konvensional yang mana siswa tinggal mengambil dan menyusun *puzzle* yang telah ter-acak dengan menggunakan tangannya. Di lain pihak, ada sebagian siswa juga yang sudah terbiasa mengoperasikan komputer, dan saking terbiasanya ia menganggap media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ini kurang menarik.

Media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif daripada media peta buta *puzzle* konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* IPS pada siswa kelas IVB yang lebih rendah daripada siswa kelas IVA. Nilai rata-rata *posttest* prestasi IPS kelas IVB sebagai kelas eksperimen adalah 21,60 sedangkan kelas IVA sebagai kelas kontrol adalah 35,00. Adapun alasan mengapa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ini kurang efektif sudah disebutkan di atas.

KESIMPULAN

1. Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta.
2. Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *puzzle* konvensional ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta.
3. Penggunaan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif dibanding dengan penggunaan media peta buta *puzzle* konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Ini ditunjukkan dari rata-rata nilai gain kelas kontrol yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai gain 35,00, sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai gain 21,60.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Isa. Wahyudin Sutikno. 2010. *Keefektifkan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPF/article/view/1105>), (diunduh 10 Juli 2015)
- Andang Ismail. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Deni Darmawan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Echols, John M dan Hassan Shadiy. 1995. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia
- G. Purwantoro dan E. Sulasmini. 2013. *RPUL Global Seri: Nasional dan Internasional*. Jakarta: Pustaka Tanah Air.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jasa Ungguh Muliawan. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak-Anak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mayer, E. Richard. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M. Suyanto. 2005. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Munir. 2013. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Richard Decaprio. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rostina Sundayana. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Rudy Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- S. Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Stanislaus S. Uyanto. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS Edisi 3*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno. 2009. Penggunaan peta buta untuk meningkatkan keterampilan menunjukkan letak negara-negara asia tenggara bagi siswa kelas VI SD Negeri Sambong Tahun Pelajaran 2008/2009. *Adi cendikia : Jurnal pendidik dan tenaga kependidikan*. (Online), (<http://jurnal.pdii.lipi.go.id/index.php/Search.html?act=tampil&id=66220&idc=3>, diunduh 13 Februari 2014).
- Suyono dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda.
- W. J. S. Poerwadarminta. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yumarliz MZ. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknik*. (Online). (<http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/9.-Yumarlin.pdf>), (diunduh tanggal 10 Juli 2015)
- Zaenal Arifin. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta.